

## Stonehenge: Die erste Spieleanthologie

# Steinbruch für eigene Spielideen

Stonehenge: Monument, Mythos, Mysterium. Welch ein Thema für ein Spiel! Gleich fünf kreative Köpfe haben sich an die spielerische Umsetzung gemacht. Den Urknall löste James Ernest aus. Er sinnierte über ein Spielprojekt, bei dem mehrere Autoren sich zunächst auf gemeinsames Spielmaterial einigen sollten, aus dem dann jeder für sich ein eigenständiges Spiel entwickelt. Mike Selinker, mit dem Ernest die Idee diskutierte, entwickelte für das Projekt den Begriff „Brettspiel-Anthologie“ und übernahm die Koordination.

Zunächst galt es, Autoren für die Zusammenarbeit zu gewinnen. Selinker kontaktierte Freunde, von denen er wusste, dass sie gut im Team arbeiten können. Bruno Faidutti beispielsweise hatte zu diesem Zeitpunkt bereits Spiele mit zehn verschiedenen Co-Autoren entwickelt und veröffentlicht. Außer ihm wurden auch Richard Garfield, Richard Borg und Alan Moon eingeladen. Letzterer sagte erst zu, stieg später aber wieder aus dem Projekt aus.

Zweiter Schritt war die Suche nach einem Thema. Es sollte historisch sein. Es sollte geheimnisumwoben sein. Und es musste genug Spielmaterial hergeben.

Auf Stonehenge trafen alle Kriterien zu. Außerdem war es weltbekannt. Und es kursieren zahlreiche Theorien, welchen Sinn und Zweck die Anlage hatte, Theorien, die sich herrlich in Spielthemen umsetzen lassen: Stonehenge als Opferplatz von Druiden, als UFO Landeplatz, als Rennstrecke für Streitwagen...

Nachdem das Thema gefunden war, musste es auf den Spielplan gebannt werden. Dabei waren gleich mehrere Kompromisse unvermeidlich. Zum einen sollte die Realität abgebildet werden, zum anderen hatte der Plan natürlich funktionell zu sein, wobei sich fünf Autoren mit unterschiedlichen Auffassungen zusammenraufen mussten. Zu diesem Zeitpunkt

hatte allerdings noch niemand sein STONEHENGE fertig entwickelt. Nach mehreren Zwischenstadien war ein Plan skizziert, der alle denkbaren Funktionalitäten bot: Er sah aus wie eine Dartscheibe. Das Team reduzierte deshalb die Spielfelder im Zentrum, so dass dort nur noch die Felder für die Doloriten und Trilithen übrigblieben nebst einem Feld für den Altarstein.

## I Erst das Material, dann die Idee

Womit wir beim Spielmaterial wären. Auch darüber entschieden die fünf Autoren, bevor sie genau wussten, welche Spiele sie entwickeln würden. Mit Aus-

## Die Magie von Stonehenge

von Richard Garfield ist ein Kartenspiel unter Druiden. Alle Spieler legen gleichzeitig eine Karte aus. Wer die höchste Karte gespielt hat, gewinnt die Herausforderung und platziert einen seiner Lehrlinge auf dem entsprechenden Zahlenfeld. Unterlegene Spieler müssen ihre Lehrlinge zur Strafe zurückziehen, es sei denn, sie haben sich für spezielle Karten entschieden. Wer alle seine Lehrlinge ins Rennen gebracht hat, gewinnt die erste Runde; Runde 2 verläuft ebenso.

## Der Hohepriester

von Bruno Faidutti ist ein Mehrheitenspiel, für das nur wenige der Materialien gebraucht werden. Der äußere Kreis des Spielplans wird in sieben „Schulen“ unterschiedlicher Größe eingeteilt. Wer am Zug ist, setzt einen Druiden auf ein leeres Feld. Oder er verschiebt die Grenze zwischen zwei Schulen, wobei sich deren Größen und die Mehrheitsverhältnisse der platzierten Druiden ändern. Solche Grenzverschiebung

nahme der recht konkreten Trilithen blieb das übrige Material abstrakt, so dass es universell einsetzbar war. Ein Satz Spielkarten schließlich komplettierte die Komponenten.

Für die Auswahl der Spiele, die in der STONEHENGE-Box angeboten werden,





gen sind aber nicht beliebig möglich. Am Ende stimmt jede Schule mit allen besetzten Plätzen für den Druiden, der dort die Mehrheit hat.



### Arthurs Geisterreiter

von Richard Borg ist ein unblutiges Kriegsspiel. Umkämpft werden die fünf Trilithen, an deren Sockel Wächter stehen. Ein Anfangskontingent wird zufällig verteilt, weitere Wächter kommen nach und nach durch ausgespielte Karten hinzu. Dabei können auch fremde Wächter postiert werden, das bringt Ruhmespunkte und Schwerter. Vier Mal pro Partie lösen spezielle Karten einen Kampf aus. Zuvor darf mit Hilfe der Schwerter die Anzahl der Wächter verändert werden. Wer die Mehrheit platziert hat, gewinnt Ruhmespunkte.

### Alles muss raus

von James Ernest bringt Stonehenge unter den Hammer. 30 Steine in verschiedenen Farben werden versteigert. Geboten wird

mit verdeckten Karten. Die aktuelle Steinfarbe gilt als Trumpf, wobei spezielle Karten im Gebot die Trumpffarbe aufheben. Besonderheit: Wer eine Auktion gewinnt, darf keine Karten nachziehen. Die ersteigerten Steine bringen Punkte, umso mehr, wenn schon Steine dieser Farbe ersteigert wurden.

### Streitwagen von Stonehenge

von Mike Selinker greift die Theorie auf, dass Stonehenge als Rennstrecke für Pferdewagen diente. Seine Streitwagen sind allerdings außerirdisch. Mit geheim in linke und rechte Hand genommenen „Energiekristallen“ bestimmt jeder Spieler, wie viele Blockaden er auf die Rennstrecke baut und wie viel Schub sein Streitwagen erhält. Ein Rennspiel mit Malefiz-Charakter, das Selinker bewusst entwickelte, nachdem er die übrigen Spiele der Anthologie kannte: Es gab noch kein Science Fiction Spiel, kein chaotisches Spiel und kein Spiel, in dem alle Spieler eine Phase durchspielen, bevor die nächste Phase beginnt.

nennt Mike Selinker drei Anforderungen: Sie sollten ein breites Themenspektrum abdecken, sie sollten unterschiedliche Spielmechaniken verwenden und sie sollten verschiedene Spielstile bieten. Ein Blick in das Regelheft verrät noch eine vierte Anforderung: Jedes Spiel musste auf nur zwei Regelseiten erklärt werden können.

### I Nur der Anfang

Fünf Spielideen für eine Anthologie – das kann doch nicht alles sein. Ist es auch nicht, denn von vornherein wurde STONEHENGE so angelegt, dass weitere Spiele entwickelt werden. Die erste Erweiterung NOCTURNE EXPANSION ist bereits in Arbeit und enthält nicht nur die Spielmaterialien für einen sechsten und siebten Spieler, sondern auch drei neue Regeln, die Klaus-Jürgen Wrede, Andrew Looney, Bruno Cathala und Serge Laget beigetragen haben. Als Bonus liegt ein Solitärspiel von Mike Selinker bei. Die deutsche Ausgabe ist für das zweite Quartal 2008 geplant und wurde bereits auf der Nürnberger Spielwarenmesse vorgestellt.

Neben diesem offiziellen Set lebt die Anthologie von den Ideen, die STONEHENGE-Spieler einsenden. Auf der Homepage des amerikanischen Herstellers gibt es eine eigene Library, die bei Re-

daktionsschluss bereits 30 verschiedene Regeln enthielt. Ein spezielles Formular sorgt dafür, dass die Vorschläge Mindestanforderungen genügen.

Auch auf der Homepage des deutschen Verlags können eigene Ideen eingesandt und veröffentlicht werden. Und damit wird es Zeit, endlich Volker Hesselmann zu nennen, der in seinem Spielzeit!-Verlag die deutsche STONEHENGE-Ausgabe herausgibt. Ein ausführliches Interview mit ihm konnten Sie bereits in spielbox 4/07 lesen.

Hesselmann veröffentlichte zur SPIEL '07 ein eigenes Bonus-Regelheft mit fünf weiteren Anleitungen für STONEHENGE. Darunter eine seines Sohnes, der die Trilithen zu einer Art „Renn-Tier“ umfunktionierte. In diesem Rahmen wurde nun auch ein Thema aufgegriffen, das wir in der Startpackung vermisst haben: die Entstehung von STONEHENGE. Und auch etwas für Zwei ist enthalten.

Das Bonus-Regelheft gibt es entweder im Fachhandel oder gegen Einsendung eines selbstadressierten und mit 1,45 € frankierten DIN-A4-Briefumschlags an den Spielzeit!-Verlag. Die Spielregeln können auch im Internet heruntergeladen werden.

Die *ungefilterte* Veröffentlichung der eingesandten Ideen im Internet sieht





**Die STONEHENGE-Autoren auf der SPIEL '07 in Essen. Von links: Richard Borg, Mike Selinker, Paul Peterson, Bruno Faidutti, Richard Garfield.**

**(Paul Peterson, Autor von GUILLOTINE, hat das bisher nur im Internet veröffentlichte „Stonehenge rockt“ erdacht; James Ernest fehlt in der Runde.)**

**James Ernest** ist bisher hauptsächlich durch seine skurrilen Spielideen bekannt. Titel wie KILL DOCTOR LUCKY oder THE GREAT BRAIN ROBBERY veröffentlichte er im eigenen Verlag, Cheapass Games. Dessen Name – die wörtliche Übersetzung hier wiedergeben verbietet uns der Anstand – ist Programm: Die Spielschachteln enthalten nur das Nötigste; Spielsteine, die in jedem Spielerhaushalt vorhanden sind, muss man sich anderswo besorgen.

**Mike Selinker** hat als „creative director“ seit 1995 für Wizards of the Coast gearbeitet und war maßgeblich an der Wiedereinführung der Marke Avalon Hill beteiligt. Gemeinsam mit Ernest gründete er die Lone Shark Games und entwickelte unter anderem GLORIA MUNDI für Rio Grande Games. Für verschiedene Magazine schreibt er Rätselkolumnen.

**Richard Borg** lizenzierte sein erstes Spiel vor 20 Jahren: LIAR'S DICE wurde bei uns unter dem Titel BLUFF zum Spiel des Jahres 1993. Er hat bis heute über 40 Spiele entwickelt. Seine bekanntesten Titel sind MEMOIR '44 und BATTLELORE.

**Richard Garfields** größtes Verdienst ist die Erfindung des Sammelkartenspiels. Mit MAGIC: THE GATHERING gelang ihm ein unglaublicher Erfolg. Daneben hat er sich jedoch auch als Brettspielautor einen Namen gemacht. Sein ROBO RALLY gilt zu recht als Kultspiel.

**Bruno Faidutti** ist der einzige Europäer im Team. Bei uns wurde er durch OHNE FURCHT UND ADEL bekannt. Später folgten DAS GEHEIMNIS DER ABTEI und viele weitere Titel. Bemerkenswert sind seine zahlreichen Kooperationen mit anderen Autoren.

Anzeige

VERGESSEN SIE DIE ZEIT    
- MIT EINER RUNDE KUBANA!

**KUBANA**



GISEH VERLAG - AM ÄNGER 6 - 32689 KALLELTAL - TEL: 05264 - 654 251 - FAX: 05264 - 654 252 - NET: WWW.GISEHNET

 

Hesselmann allerdings eher kritisch. Häufig wäre eine redaktionelle Bearbeitung vonnöten. Bei den Spielen, die er für das Bonusheft verwenden wollte, hat er sich mit den Autoren in Verbindung gesetzt und den Vorschlägen einen letzten Feinschliff verpasst.

## I Stonehenge in der Box

Verpackt ist die Anthologie in der großen quadratischen Schachtel, die hierzulande inzwischen zum Quasi-Standard für Brettspiele geworden ist. Darin steckt jede Menge Plastikmaterial, und das geht voll in Ordnung. Hier eine Diskussion anzustellen, ob Holz oder Kunststoff das bessere Spielmaterial abgibt, ist müßig. Wenn ich mir die Trilithen in Holz vorstelle, sehe ich Kinder-Bauklötze vor mir, aber kein geheimnisumwobenes Stonehenge. Deshalb war m. E. Kunststoff hier die richtige Wahl.

Die Anthologie hat aber ein anderes Problem. Stonehenge, das ist ein großartiges Thema. Eine Brettspiel-Anthologie, das hört sich nach etwas Besonderem an. Fünf herausragende Autoren, das *muß* etwas Besonderes sein! So wird eine gewaltige Erwartungshaltung erzeugt, der das Ganze nur bedingt gerecht wird, wenn man sich ans Ausprobieren macht. Nein, die Spiele sind nicht schlecht! Aber sie sind eher leichte Kost, eine nette Unterhaltung, auch mal was für zwischendurch, nichts Abendfüllendes halt.

Tatsächlich ist diese leichte Kost aber gewollt, wie Mike Selinker auf eine entsprechende Frage verriet. „Ich wollte, dass die Spiele einfach und elegant sind“. Und Volker Hesselmann sieht die Zielgruppe von **STONEHENGE** ebenfalls eher bei Otto Normalspieler als in der Szene. Wie das Spiel dort – beim gemeinen Volk – ankommt, bleibt abzuwarten. Die teils absurden und im Spiel manifestierten Interpretationen von Stonehenge treffen sicher nicht unbedingt den breiten Publikumsgeschmack.

## I Erste Spiel-Anthologie der Welt?

Neu ist in diesem Zusammenhang zumindest der Begriff Anthologie. Früher nannte man so etwas schlicht Spielesammlung. Ich erinnere mich an meine erste Spieleschachtel in den 50er Jahren, die vier Spielpläne enthielt, auf denen 40 verschiedene Spiele gespielt werden konnten.



Reinhold Wittigs Würfelpyramide **DAS SPIEL** kam mit nur zehn Spielregeln auf den Markt. 45 weitere wurden erst im Lauf der folgenden Monate von den Käufern erdacht und später in einem stattlichen Regelheft zusammengefasst, das die unterschiedlichsten Spielansätze enthielt.

Spätestens **SPIELE ZUR SCHATZINSEL**, 1988 bei Hugendubel erschienen, nahm das Anthologie-Konzept vorweg, erhielt aber das Etikett „Spielecollection“. Die Idee dazu hatte wiederum Reinhold Wittig, der 16 Spieleautoren einlud, sich auf das Thema Schatzinsel einzulassen. Beim Material hatten die Autoren, zu denen unter anderem Alex Randolph und Wolfgang Kramer gehörten, vollkommen freie Hand.

Die Spielbox verpasste 1984 ihre Chance, eine Spiele-Anthologie herauszugeben. In unserem ersten Autoren-Wettbewerb luden wir unsere Leser dazu ein, ein Spiel zu entwickeln. Der Spielplan war vorgegeben. Die beiden besten Beiträge wurden als „Spiel im Heft“ verwendet (sb 4/84 und 1/85), 50 weitere Einsendungen blieben unveröffentlicht. *KMW*



**Titel:** Stonehenge  
**Verlag:** Spielzeit!  
**Autor:** Richard Borg, James Ernest, Bruno Faidutti, Richard Garfield, Mike Selinker  
**Grafik:** Sean Glenn, Jeff Carlisle, Howard Lyon  
**Spieler:** 3-5  
**Alter:** ab ca. 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 30-60 Minuten  
**Preis:** ca. 33 €

Vertrieb: Hutter Trade

Anzeige

Werden Sie als Kartograph berühmt und bahnen Sie sich mit dem variablen Spielplan auf der Nordinsel Neuseelands den richtigen Weg. Wer malt unterwegs die wertvollsten Karten und wer nutzt die Schritte der Mitspieler optimal? Ein Spiel ab 8 Jahren für 3-5 Spieler bei dem Taktik und Entdeckung im Vordergrund steht

**Clementoni**

spielbox



25